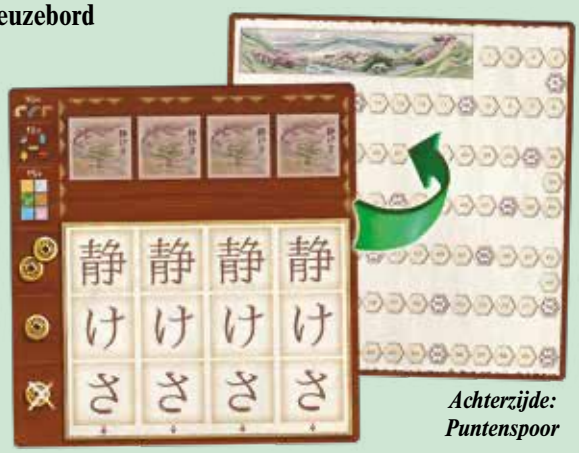
ZEN GARDEN

Een spel van Mike Georgiou voor 2 - 4 spelers vanaf 8 jaar

Spelmateriaal

Gemeenschappelijk spelmateriaal:

- **1 Keuzebord**



Achterzijde: Puntenspoor

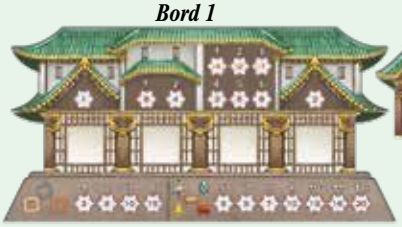
- **5 Voorkeursborden**

Bord 3

Bord 5

Bord 2

Bord 1



Bord 4

- **9 Puntenfiches**

Worden alleen gebruikt in combinatie met de voorkeursborden 4 & 5. Zie pagina 8

3x 1 Punt, 3x 3 Punten, 3x 5 punten

- **90 Tuintegels**

15x Zand, 15x Grind, 15x Bomen, 15x Klei, 15x Water en 15x Kersenbloesem

- **14 Keizerfiches**

- **1 Startspelerfiguur**

- **Spelregels**

Spelmateriaal per speler *(in de kleuren blauw, geel, groen en rood)*:

- **1 Tuinbord**

- **1 Geldsteen**

- **1 Scoresteen & 1 100+ fiche**

Spelidee en doel van het spel

De dagelijkse routine van de keizer is zwaar en vol met moeilijke besluiten. Daarom heeft hij absoluut een plek nodig waar hij kan ontspannen en bijkomen. Een prachtige tuin is precies wat hij nodig heeft!

De spelers nemen de rol aan van architecten, die proberen om de mooiste tuin voor de keizer aan te leggen. Ze moeten rekening houden met de voorkeuren van de keizer en proberen om hun tegenstanders een stap voor te zijn. Ronde na ronde leggen de spelers een gedeelte van hun tuin aan, tot alle tuinen voltooid zijn.

Dan beoordeelt de keizer elke tuin en kent punten toe aan de spelers, afhankelijk van hoe goed er aan zijn voorkeuren is voldaan. De speler met de meeste punten wordt uitgeroepen tot de nieuwe hofarchitect en wint het spel.

Voor elk spel kunnen de spelers zelf beslissen hoe complex hun tuinontwerpen moeten worden. Hoe meer voorkeursborden gebruikt worden, hoe uitdagender het spel wordt.

Voorbereiding van het spel - Voorbeeld voor beginners (Level 1)

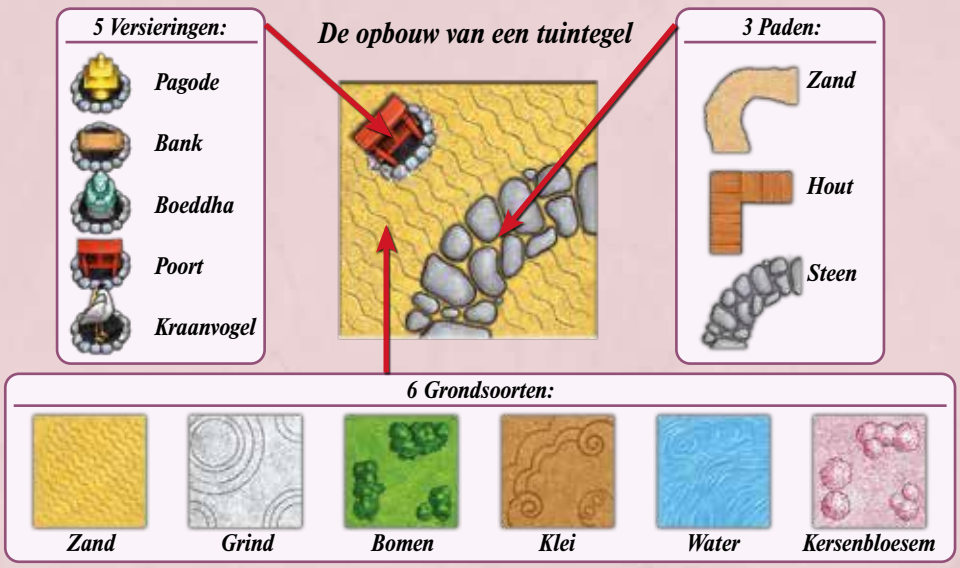
1. Het **voorkeursbord 1** wordt in het midden van de tafel gelegd. De overige voorkeursborden worden teruggelegd in de doos.

2. De **keizerfiches** worden gedekt geschud. Hierna wordt voor elk vrij veld op het voorkeursbord een keizerfiche getrokken en open op het bord gelegd. De overige fiches worden niet gebruikt en worden teruggelegd in de doos.

3. Het **keuzebord** wordt boven het voorkeursbord gelegd.

4. De **tuintegels** worden gedekt geschud en in stapels op het Keuzebord gelegd om de voorraad te vormen. Vervolgens wordt voor elk veld van het keuzebord een tuintegel uit de voorraad getrokken en open op het keuzebord gelegd.

De 90 tuintegels:



Elk van de 90 tuintegels heeft een unieke combinatie van versiering, pad en grondsoort. Het overzicht op het keuzebord laat zien hoe vaak elke versiering, pad en grondsoort voorkomt op de tuintegels.

Voorkeursborden

De verschillende voorkeursborden zijn op elke gewenste manier met elkaar te combineren, wat zorgt voor een afwisselende spelervaring. Hieronder worden 5 combinaties getoond, level 1 tot en met level 5. Hoe hoger het level, hoe uitdagender het spel wordt.

Bord 1 | *Bord 1 & 2* | *Bord 1, 2 & 3* | *Bord 1,2,3 & 4* | *Alle borden*

5 **Elke speler** neemt een tuinbord. Dan neemt hij in een kleur naar keuze:

1 geldsteen, die op veld 12 van het geldspoor wordt gelegd.

1 scoresteen, die rechts onder op het tuinbord wordt gelegd.

1 100+ fiche, dat naast het keuzebord wordt gelegd.

Opmerking: *Zodra een speler meer dan 100 punten heeft, neemt hij het fiche van zijn kleur en legt dit voor zich neer.*

5

6 De startspeler wordt nu willekeurig bepaald en krijgt de **startspelerfiguur**.

Spelverloop

Zen Garden wordt gespeeld in 16 rondes.

Een ronde begint bij de startspeler en daarna volgen, met de klok mee, de overige spelers. De speler die aan de beurt is voert de volgende twee acties in volgorde uit:

1) Kies een tuintegel en betaal ervoor

2) Plaats de tegel in de tuin

Als alle spelers aan de beurt geweest zijn wordt het keuzebord aangevuld met nieuwe tuintegels uit de voorraad.
De startspelerfiguur wordt, met de klok mee, doorgegeven aan de volgende speler. Hierna begint een nieuwe ronde.

Het spel eindigt na de ronde waarin de spelers alle velden van hun tuinbord hebben gevuld. Nu volgt de eindtelling waarbij de spelers punten krijgen voor elke voorkeur van de keizer waaraan is voldaan. De speler met de meeste punten is de winnaar van het spel.

Voorbeeld: 1) De gele speler kiest een tuintegel uit de middelste rij en moet hiervoor 1 munt betalen. Hij plaatst zijn geldsteen één veld terug op het geldspoor. 2) Hij plaatst dan de tuintegel in zijn tuin.

Een speelbeurt in detail

Een speler kiest een tuintegel van het keuzebord, betaalt met zijn geld en plaatst de tegel op zijn tuinbord.

1) Kies een tuintegel en betaal ervoor

Een speler mag elke beschikbare tegel op het keuzebord kiezen, zolang hij voldoende geld heeft om te betalen.

De prijs van een tuintegel is afhankelijk van de rij waarin de tegel ligt.

Een tegel uit de onderste rij kost niets, een tegel uit de middelste rij kost 1 munt en een tegel uit de bovenste rij kost 2 munten.

De speler betaalt de tegel door met zijn geldsteen het betreffende aantal velden op het geldspoor terug te gaan. Daarna neemt hij de tegel.

De vrijgekomen velden op het keuzebord worden **pas aan het einde van de ronde opnieuw gevuld.**

Belangrijk: *Als een* ***speler geen geld*** *meer heeft dan moet hij een tegel uit de onderste rij kiezen. Het is niet toegestaan om geen tegel te nemen.*

Voorbeeld: Speler blauw kiest een tuintegel uit de bovenste rij en moet hiervoor 2 munten betalen. Hij zet zijn geldsteen 2 velden terug.

2) Plaats de tegel in de tuin

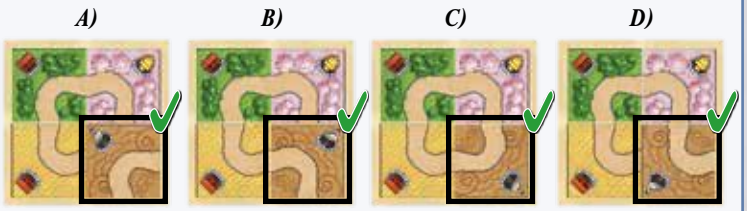
Nu moet de speler de tuintegel volgens de **plaatsingsregels** aan zijn tuin toevoegen:

Plaatsingsregels:

1. De tegel moet met minstens één zijde grenzen aan een tegel die al eerder geplaatst is. Diagonaal telt hierbij niet.

Uitzondering: *De eerste tegel in de tuin mag op elk willekeurig veld van het bouwterrein geplaatst worden.*

2. De te plaatsen tegel mag op elke willekeurige manier gedraaid worden maar moet na het plaatsen wel precies een veld van het bouwterrein bedekken.



3. Alle tegels die al geplaatst zijn kunnen, voor het plaatsen van een nieuwe tegel, als één geheel worden verschoven (niet gedraaid), zolang er hierdoor geen tegels buiten het bouwterrein komen te liggen.

De positie van de tegels ten opzichte van elkaar mag hierbij niet veranderd worden. Zodra er 4 tegels in een rij en een kolom geplaatst zijn, kunnen de tegels niet meer verschoven worden.

Voorbeeld: De speler wil de nieuwe tuintegel plaatsen onder de tegels die er al liggen. Omdat bovenaan op het bouwterrein nog plaats is kan hij zijn complete tuin verschuiven en de tegel plaatsen.

Twee voorbeelden voor het verschuiven van een tuin:

A) De speler kan de tuin alleen nog naar links of rechts verschuiven.

B) De speler kan zijn tuin niet meer verschuiven.

Geldbonus:

Als een speler zijn tuintegels zo plaatst, dat horizontaal, verticaal of diagonaal alle 4 tuintegels dezelfde versiering hebben, dan krijgt hij direct 3 munten. Hij houdt dit bij door zijn geldsteen op het geldspoor te verplaatsen.

Een speler kan maximaal 25 munten hebben, overtollige munten komen te vervallen.

Voorbeeld: Speler blauw plaatst 4 gelijke versieringen (pagodes) op de bovenste rij van zijn tuinbord. Hij krijgt hiervoor direct 3 munten en verplaatst zijn geldsteen 3 velden op het geldspoor vooruit.

Hierna is, met de klok mee, de volgende speler aan de beurt.

Einde van een ronde

Als elke speler eenmaal aan de beurt geweest is, dan eindigt de ronde.

Aanpassing in een spel met 2 spelers: Bij 2 spelers eindigt een ronde wanneer beide spelers tweemaal aan de beurt geweest zijn.

Nu wordt het keuzebord aangevuld met nieuwe tuintegels.

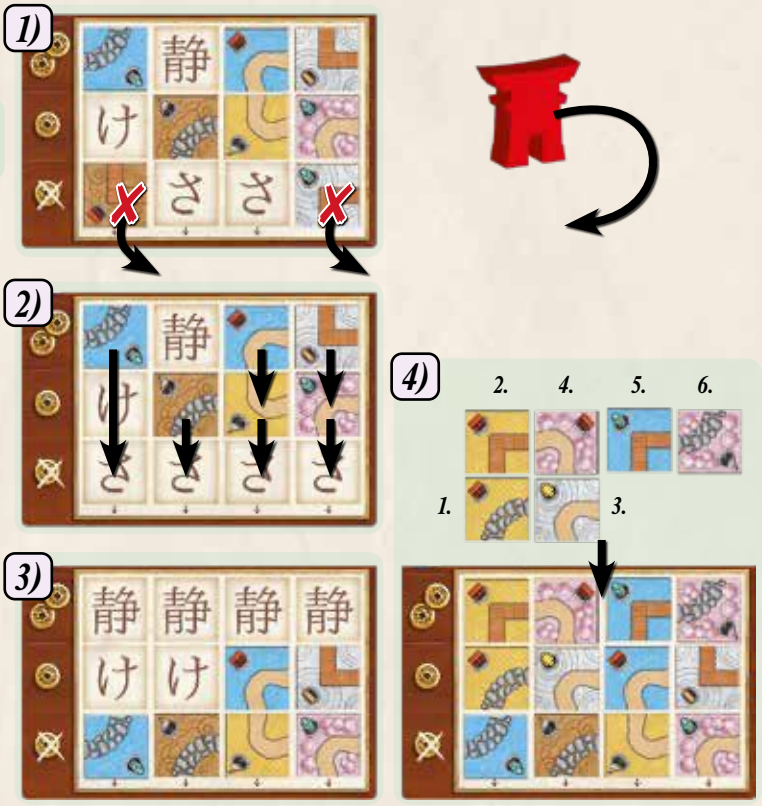
1) Eerst worden alle overgebleven tuintegels op de onderste rij *(kosten 0)* verwijderd en op de aflegstapel gelegd.

2) Schuif de tegels uit de middelste en bovenste rij naar beneden.

3-4) De lege velden worden opgevuld met tegels uit de voorraad. Hierbij worden de rijen van onder naar boven en van links naar rechts opgevuld.

Als er niet meer voldoende tegels in voorraad zijn, dan wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe voorraad klaargelegd.

Voordat de nieuwe ronde kan beginnen, wordt de startspelerfiguur, met de klok mee, aan de volgende speler doorgegeven. Deze speler begint de nieuwe ronde.



Einde van het spel en puntentelling

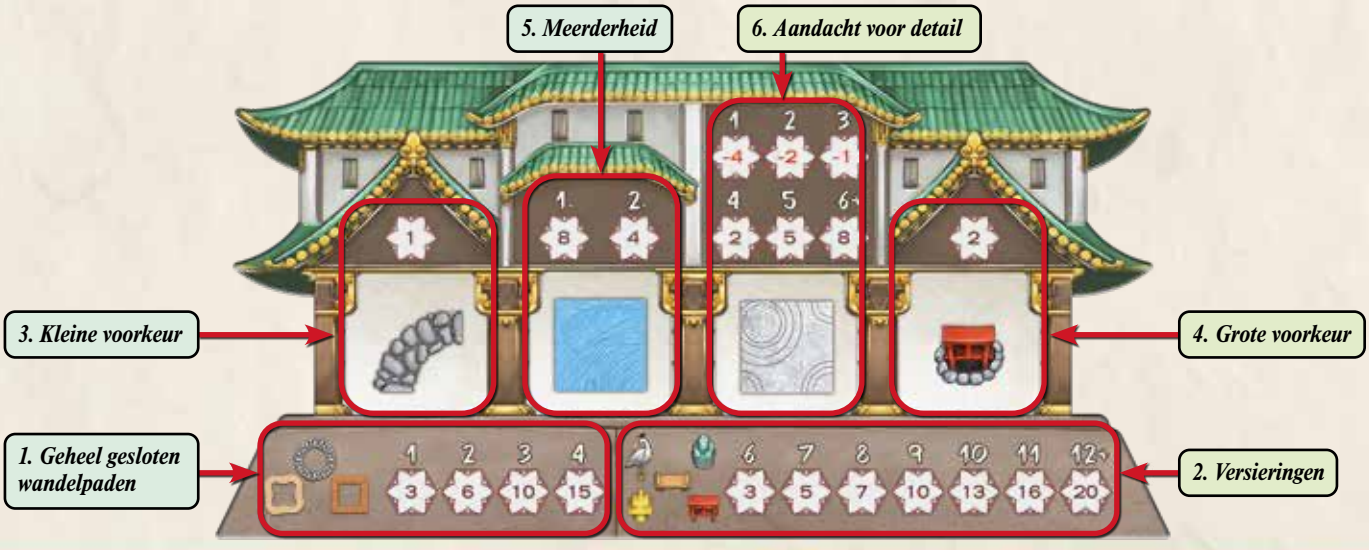
Het spel eindigt na de ronde waarin alle spelers hun tuinbord helemaal met tuintegels hebben gevuld.

Nu vindt de eindtelling plaats. De spelers draaien het keuzebord om en gebruiken het puntenspoor op de achterkant om met de scoresteen hun punten bij te houden.

Munten:

Per overgebleven munt krijgt de speler 1 punt. De spelers zetten de scoresteen van hun tuinbord op het betreffende veld van het puntenspoor.

De spelers krijgen de volgende punten *(hier voorkeursbord 1)*:



1. Geheel gesloten wandelpaden:

Het aantal punten is afhankelijk van het aantal geheel gesloten wandelpaden:

Aantal geheel gesloten wandelpaden	*1*	*2*	*3*	*4*
Punten	*3*	*6*	*10*	*15*

Een geheel gesloten wandelpad bestaat uit 4 gelijke soorten paden die in een vierkant liggen en een gesloten geheel vormen.

Voorbeeld:

In de tuin zijn 3 geheel gesloten wandelpaden met bij elkaar passende materiaalsoorten aangelegd. Voor het pad linksboven krijgt de speler geen punten.

3 geheel gesloten wandelpaden = 10 punten.

2. Versieringen:

De spelers krijgen punten voor gelijke versieringen die ze in hun tuin gebouwd hebben:

Aantal gelijke versieringen	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*	*11*	*12+*
Punten	*3*	*5*	*7*	*10*	*13*	*16*	*20*

Het is mogelijk voor twee verschillende versieringen punten te krijgen, zolang er van beide soorten minimaal 6 gebouwd zijn in de tuin.

Voorbeeld:

De speler heeft 8x de poort en 6x de pagode verzameld.

Hij krijgt 7 punten voor de poorten en 3 punten voor de pagodes = 10 punten in totaal.

3. Kleine voorkeur:

Voor elke tegel in de eigen tuin, die overeenkomt met de voorkeur op het keizerfiche, krijgt de speler 1 punt.

Voorbeeld:

De speler heeft 9x een stenen pad in zijn tuin aangelegd.

Hij krijgt 9 punten.

4. Grote voorkeur:

Voor elke tegel in de eigen tuin, die overeenkomt met de voorkeur op het keizerfiche, krijgt de speler 2 punten.

Voorbeeld:

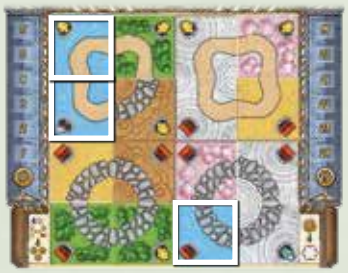
De speler heeft 8x een poort in zijn tuin gebouwd.

Hij krijgt 16 punten.

5. Meerderheid:

De speler die van de voorkeur van de keizer de meeste tegels in zijn tuin heeft aangelegd, krijgt 8 punten. De speler met de op een na meeste tegels krijgt 4 punten.

Bij een gelijke stand krijgen alle betrokken spelers het volle aantal punten. Bij een gedeelde eerste plaats zijn er geen punten voor de tweede plaats.



Voorbeeld:

De speler heeft 3x water in zijn tuin en dit levert hem de tweede plaats op.

Hij krijgt 4 punten.

6. Aandacht voor detail:

De spelers verliezen of winnen punten, afhankelijk van hoeveel tegels met de getoonde voorkeur ze in hun tuin hebben aangelegd:

Aantal tegels met overeenkomstige voorkeur	*0*	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6+*
Punten	*0*	*-4*	*-2*	*-1*	*2*	*5*	*8*

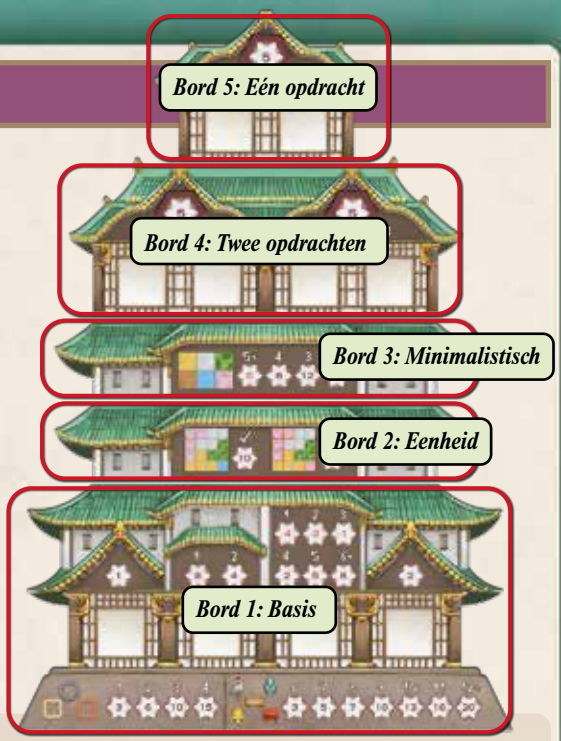
Voorbeeld:

De speler heeft 4 tegels met grind aangelegd in zijn tuin.

Hij krijgt 2 punten.

Wie nu de **meeste punten** heeft is de winnaar en wordt door de keizer tot hofarchitect benoemd. Bij een gelijke stand is de speler met de meeste munten de winnaar. Als dit ook gelijk is dan wordt de overwinning gedeeld.

De voorkeuren



De spelers kunnen voor ieder spel beslissen met welke voorkeuren ze willen spelen.

De voorkeuren kunnen allemaal samen, of in elke gewenste combinatie worden gebruikt, maar **"Bord 1: Basis"** moet daarbij wel altijd gebruikt worden. Hieronder worden 5 combinaties getoond, level 1 tot en met level 5. Hoe hoger het level, hoe uitdagender het spel wordt.

Level 1: *Bord 1*

Level 2: *Bord 1 & 2*

Level 3: *Bord 1, 2 & 3*

Level 4: *Bord 1,2,3 & 4*

Level 5: *Alle borden*

Aan het einde van het spel worden, voor alle voorkeuren die in het spel zijn, punten toegekend.

Bord 1: Basis

De voorkeuren van het basisbord worden uitgelegd bij het onderdeel puntentelling in de spelregels op pagina 7.

Bord 2: Eenheid

Een speler krijgt 10 punten, wanneer hij van elke grondsoort die hij in zijn tuin heeft gebruikt, maar één gebied heeft. Een gebied bestaat uit horizontaal of verticaal aan elkaar grenzende tuintegels met dezelfde grondsoort. Een gebied kan ook uit één tegel bestaan. Als er twee gescheiden gebieden zijn met dezelfde grondsoort dan krijgt de speler geen punten.

A)

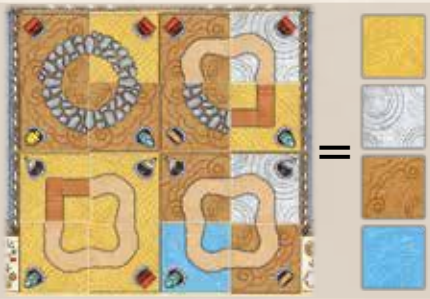
B)

Voorbeeld: A) De speler krijgt 10 punten omdat elke grondsoort telkens in maar één gebied voorkomt in zijn tuin. B) De speler krijgt geen punten, omdat er zowel van grind als van water twee niet met elkaar verbonden gebieden zijn in de tuin.

Bord 3: Minimalistisch

De spelers krijgen meer punten naarmate ze minder verschillende grondsoorten in hun tuin hebben:

Aantal verschillende grondsoorten	*2*	*3*	*4*	*5+*
Punten	*18*	*12*	*6*	*0*



Voorbeeld:

De speler heeft 4 verschillende grondsoorten in zijn tuin en krijgt hiervoor 6 punten.

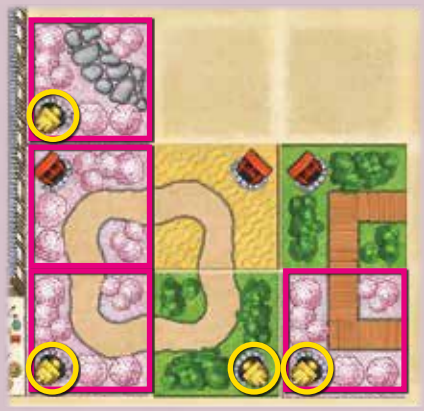
Bord 4 & 5: Opdrachten

Aan het begin van het spel worden voor elke opdracht telkens 2 keizerfiches getrokken en op de opdrachtvelden gelegd. Deze tonen de combinatie van voorkeuren, waaraan tijdens de aanleg van de tuin voldaan moet worden, om punten te verdienen.

Stapel nu, in oplopende volgorde, een 1, 3 en 5-puntenfiche op elke opdracht.

Als het een speler lukt, om tijdens het spel van beide voorkeuren 4 tegels in zijn tuin aan te leggen, dan neemt hij direct het bovenste puntenfiche van deze opdracht.

Deze punten krijgt de speler aan het einde van het spel. Een speler kan elke opdracht maar eenmaal vervullen.



Voorbeeld: De speler heeft als eerste 4 pagodeversieringen en 4 kersenbloesemgrondsoorten in zijn tuin aangelegd. Hij neemt het 5- puntenfiche van het betreffende bord.

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2020 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.